

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

This Page Blank (uspto)

8/3

692

6

PCT/JP00/05693

日本国特許庁

19.09.00

PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

REC'D 29 DEC 2000

WIPO PCT

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed
with this Office.

出願年月日

Date of Application:

1999年 8月31日

出願番号

Application Number:

平成11年特許願第244280号

出願人

Applicant (s):

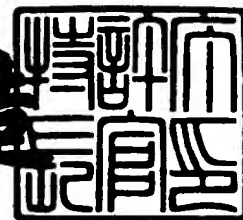
アルゼ株式会社

PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2000年12月15日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2000-3085324

【書類名】 特許願

【整理番号】 P99-25H

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02
A63F 9/00

【発明の名称】 遊技機

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 稲垣 弘毅

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 早坂 栄一

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 白井 宏明

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 小岩 達明

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 若林 英一

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 海老原 信夫

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100081477

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 進

【選任した代理人】

【識別番号】 100079522

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 和子

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 010906

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態への移行を示す特別図柄、及び前記特別遊技状態に移行する確率を示す演出図柄を含む、遊技に関連する図柄を表示する表示手段と、該表示手段での表示を制御する制御手段とを備え、該制御手段は、前記演出図柄と前記確率との関係についての示唆表示を行うように前記表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記示唆表示は、前記演出図柄のうち前記確率が高いものがどれかについて示唆することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記示唆表示は、前記演出図柄と同一の図柄又は関連する図柄を表示することである請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記示唆表示は、動画による表示であることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか記載の遊技機。

【請求項 5】

前記示唆表示は、遊技が行われていないとき又は前記特別図柄の変動表示が行われていないときに表示することを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか記載の遊技機。

【請求項 6】

変動表示される図柄が所定の停止態様で停止することで特別遊技状態への移行を示す特別図柄と、前記特別遊技状態に移行する確率を示す演出図柄とを含む、遊技に関連する図柄を表示して、遊技者にゲームを行わせる機能に、前記演出図柄と前記確率との関係についての示唆表示を行う機能を付加したことを特徴とするゲームプログラムが記録された記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技に関連する図柄を表示する表示手段と、その表示を制御するマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）等の制御手段とを備えたパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【0 0 0 2】

【従来技術】

弾球遊技機の一種のパチンコ遊技機には、所定の条件が成立すると図柄を変動表示する表示手段を有し、これに変動表示された図柄が所定の図柄の組み合わせで停止した場合に遊技者に利益を与えるようにしたものが提供されている。このような表示手段として、近年では様々な演出表示が可能な液晶表示器等の電氣的表示装置が多く用いられている。

【0 0 0 3】

上記演出表示は、例えば、変動表示される図柄とは別の新たなキャラクタを出現させること、或いは特定の図柄があと一つ並ぶと大当たりになる状態（いわゆるリーチ状態）になったとき、通常の表示動作とは別の表示動作（リーチ演出又はリーチアクション）によって、遊技者に大当たりが近づいていることを認識させること等であり、いずれも遊技の興趣を高めるものである。

【0 0 0 4】

さらに、変動表示中に出現させるキャラクタやその組合せによって、リーチ演出が出現するかどうかを示すリーチ発展率や大当たり信頼度の大小を表わし、表示させるリーチ演出のパターンによって大当たり信頼度の大小を表わすことにより、遊技者の遊技結果についての期待感を高める工夫もされている。

【0 0 0 5】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、近年では、単に遊技者が利益を得るか否かという、遊技の勝敗のみを追求するものに留まらず、遊技の内容も楽しめるアミューズメントマシンのような趣向を凝らした演出表示を特徴とする遊技機が普及してきた。このため、演出表示は年々多様化する傾向にあり、初心者にとってその内容を理解するのが難し

くなってきた。つまり、大当たり信頼度のような、遊技者にとって有益な情報を演出表示によって示したとしても、初心者は気付かずに見過ごしてしまうことがある。

【0006】

例えば、特開平2-124191号公報には、ドットマトリクス型の可変表示装置で、“イラッシャイマセ” “GO!GO!GO!”等の文字表示によってメッセージ表示を行う遊技機が開示されているが、そのようなメッセージ表示は、上述の大当たり信頼度やリーチ発展率を示す演出表示の内容の理解を助けるものではない。

【0007】

また、特開昭61-172572号公報には、遊技を行っていないときに、遊技盤面に設置されたLED表示器における「フィーバー」（大当たり）状態等の表示内容と、大当たり状態等になったときの遊技盤面上の入賞玉受口器等の作動状態とをデモンストレーションすることにより、どのような遊技状態が大当たり状態を示すのかを遊技者に対して視覚的に教示するようにしたものが開示されている。しかし、これも上述のような、大当たり信頼度やリーチ発展率を示す演出表示の内容の理解を助けるところまでは至っていない。

【0008】

ところで、演出表示の中には、「大当たり信頼度が高い」というような遊技者にとって有益な情報を示すものがあり、このような演出表示を発見することを遊技中の楽しみとしている遊技者もいる。かかる遊技者にとっては、演出表示の内容を理解するのが難しいからといってその内容を解説表示することは、却って、遊技の楽しみを損なうことになる。

【0009】

本発明の目的は、遊技者にとって有益な情報を示す特定の演出表示を発見するという楽しみを損なうことなく、演出内容を把握できるようにした遊技機を提供することである。

【0010】

【課題を解決するための手段】

本発明の第 1 の態様は、変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態への移行を示す特別図柄と、特別遊技状態に移行する確率を示す演出図柄とを含む遊技に関連する図柄を表示する表示手段を備え、該表示手段は、演出図柄と特別遊技状態に移行する確率との関係についての示唆表示を行うことを特徴とする。

【0011】

第 2 の態様は、示唆表示は、演出図柄のうち特別遊技状態に移行する確率が高いものがどれかについて示唆することを特徴とする。

【0012】

第 3 の態様は、示唆表示は、演出図柄と同一図柄又は関連する図柄を表示することである。

【0013】

第 4 の態様は、示唆表示は、動画による表示であることを特徴とする。

【0014】

第 5 の態様は、示唆表示は、遊技が行われていないとき又は特別図柄の変動表示が行われていないときに表示することを特徴とする。

【0015】

第 6 の態様は、変動表示される図柄が所定の停止態様で停止することで特別遊技状態への移行を示す特別図柄と、特別遊技状態に移行する確率を示す演出図柄とを含む遊技に関連する図柄を表示して、遊技者にゲームを行わせる機能に、演出図柄と確率との関係についての示唆表示を行う機能を付加したゲームプログラムが記録された記録媒体であることを特徴とする。

【0016】

【作用及び効果】

本発明の第 1 の態様によれば、演出図柄と特別遊技状態に移行する確率との関係についての示唆表示がされるので、遊技者は、この示唆表示を見ることにより、演出図柄と特別遊技状態に移行する確率との特定の関係を見出すことができる。すなわち、示唆表示から、特別遊技状態に移行する確率の高い特定の演出図柄がどれかを見出すという楽しみと、その見出した特定の演出図柄を実際に表示さ

れる多種多様な演出表示の中から発見するという楽しみとにより、遊技者は、長時間遊技しても飽きることがない。

【0017】

第2の態様によれば、演出図柄のうち特別遊技状態に移行する確率の高いものがどれかについて示唆する表示を行うので、遊技者は、特別遊技状態に移行する確率の高い演出図柄がどれかを容易に見出せる。

【0018】

第3の態様によれば、演出図柄と同一図柄又は関連する図柄を表示することによって示唆表示を行うので、演出図柄と特別遊技状態に移行する確率との関係が直接的に把握できる。

【0019】

第4の態様によれば、動画によって示唆表示を行うので、より具体的な示唆表示が可能となると共に、特別遊技状態に移行する確率の高い特定の演出図柄がどれかを見出す際の興味が高まる。

【0020】

第5の態様によれば、遊技が行われていないとき又は特別図柄の変動表示が行われていないとき、例えば、デモ画面を表示しているときに示唆表示を行えば、デモ画面が単なるデモ画面ではなく、遊技に関する重要な情報を表示する手段として利用できる。また、このようにデモ画面で示唆表示を行えば、遊技中に演出図柄の意味を理解しなくても、特別遊技状態に移行する確率の高い特定の演出図柄がどれかを見出した上で、遊技に臨むことができる。

【0021】

第6の態様によれば、前述のような特別図柄と演出図柄とを含む遊技に関連する図柄を表示して、遊技者にゲームを行わせる機能に、演出図柄と確率との関係についての示唆表示を行う機能を付加したゲームプログラムが記録された記録媒体を用意することにより、例えば家庭用ゲーム機でのゲームにも上記遊技機と同様の遊技を楽しむことができる。

【0022】

【発明の実施の形態】

本発明の一実施例のパチンコ遊技機について説明する。

【0023】

図1は、パチンコ遊技機1の遊技盤面10を示す正面図である。遊技盤面10のほぼ中央には、遊技に関連する図柄を表示する表示手段として液晶表示装置3が配置されている。その液晶表示装置3は、画像で表現される複数の図柄を変動表示して、スロットマシンの3列の回転リールを擬似的に表示する。この変動表示する図柄を特別図柄という。特別図柄は、その変動表示が停止した時に所定の停止態様（例えば、“7-7-7”のような停止態様で、これを「大当たり」という。）となれば、遊技者にとって有利な特別遊技状態へ移行するものである。

【0024】

また、この液晶表示装置3において、上記特別図柄の変動表示中には、様々な演出表示が行われる。演出表示としては、上記特別遊技状態への移行する確率である「大当たり信頼度」やリーチアクションへ発展する確率である「リーチ発展率」を示す予兆演出図柄、或いは、あと一つ停止すれば上記特別遊技状態への移行を示す所定の停止態様となるリーチ状態のときに表示されるリーチ演出図柄がある。これら予兆演出図柄やリーチ演出図柄は、種々の映像態様で表現される。

【0025】

本実施例では、図2(a)に示すように、液晶表示装置3の表示画面3aにおいて上方表示領域50L、50C、50Rには、図案化した数字等で構成される特別図柄が変動表示され、それ以外の表示領域には、演出表示として上記の予兆演出図柄やリーチ演出図柄が表示される。特別図柄は、スロットマシンにおける3列の回転リール上の図柄を電気信号により画像で表示したものである。予兆演出図柄やリーチ演出図柄は、図柄のほか、動画、文字等で表示される。図2では、予兆演出図柄として男性キャラクタ51と女性キャラクタ52を表示している。

【0026】

予兆演出図柄は、特別図柄の変動表示が、その後リーチ状態になることを予兆する表示であったり、リーチ状態を経て停止したときの停止態様が「大当たり」を示す所定の態様、例えば「7-7-7」、となることを予兆する表示であったりする。また、この予兆演出図柄は、その表示態様が様々な態様に変化し得るよ

うに構成されている。本実施例では、予兆演出図柄としての男性キャラクタ 5 1 と女性キャラクタ 5 2 が互いに会話をしたり、互いに動作をしたり、或いは背景が変化することで所定の物語を展開していくような表示内容となっている。すなわち、この物語がどのように展開していくかによって大当り信頼度やリーチ発展率を異ならせているものである。

【 0 0 2 7 】

従って、予兆演出図柄による表示内容がどのように変化しているかを認識し、物語の展開を把握することにより、遊技者は、リーチに発展するか或いは大当りの出現が期待できるかについて、ある程度の予測ができるようになる。

【 0 0 2 8 】

また、リーチ状態になった場合は、リーチ状態であることを報知するための演出表示として、予兆演出図柄とは別のリーチ演出図柄を表示させるようにする。このリーチ演出図柄も、展開する物語の延長線上で表現され、その表示態様は大当り信頼度によって異なるものとする。

【 0 0 2 9 】

以下、表示画面 3 a における表示内容について具体例で説明する。

【 0 0 3 0 】

まず、この表示画面 3 a での遊技が開始すると、図 2 (a) に示すように、表示領域 5 0 L, 5 0 C, 5 0 R での特別図柄の変動表示が開始し、表示画面 3 a の左右から予兆演出図柄としての男性キャラクタ 5 1 及び女性キャラクタ 5 2 が現れる。そして、両キャラクタ 5 1, 5 2 が寄り添う (図 2 (b))。

【 0 0 3 1 】

その後、左側の表示領域 5 0 L での変動表示が停止し、男性キャラクタ 5 1 の女性キャラクタ 5 2 に対して話しかけるセリフを示すセリフ図柄 5 3 a と、男性キャラクタ 5 1 の本音を示す本音図柄 5 4 a が表示される (図 2 (c))。ここでは、男性キャラクタ 5 1 のセリフ図柄 5 3 a として「俺に抱かれないんだろ」と表示している。また、ここで示した本音図柄 5 4 a は、男性キャラクタ 5 1 の本音が上記セリフ図柄 5 3 a の内容とほぼ同様であることを示している。

【 0 0 3 2 】

その後、右側の表示領域 5 0 R での変動表示が停止し、男性キャラクタ 5 1 の話しかけに対する女性キャラクタ 5 2 の返答を示すセリフ図柄 5 5 a と、女性キャラクタ 5 2 の本音を示す本音図柄 5 6 a が表示される（図 2 (d)）。ここでは、女性キャラクタ 5 2 のセリフ図柄 5 5 a として「それはこっちのセリフよ」と表示している。また、ここで示した本音図柄 5 6 a は、女性キャラクタ 5 2 の本音が上記セリフ図柄 5 5 a の内容とほぼ同様であることを示している。ここで、この本音図柄は、上記セリフ図柄と内容が異なる場合、いわゆるセリフと本音が一致しない場合がある。例えば、上記本音図柄 5 6 a が表示されたときの本音図柄が図 2 (f) の本音図柄 5 6 b のような場合である。このようなセリフ図柄と本音図柄の内容が一致しない場合は、その後の大当たり信頼度が低い場合である。

【0 0 3 3】

図 2 (d) に示すように、左右の表示領域 5 0 L, 5 0 R での停止図柄が同一であればリーチ状態となり、リーチ演出に移行する。ところが、図 2 (f) に示すように、左右の表示領域 5 0 L, 5 0 R での停止図柄が一致しなければ、ハズレとなり、「あっち行けバーカ」というようなきついセリフを示すセリフ図柄 5 5 b を表示する。

【0 0 3 4】

図 2 (e) に示すように、「リーチ」との表示によりリーチ演出に移行すれば、図 3 (g) ~ (j) に示すような表示が続いて行われる。すなわち、リーチ演出に移行した後、上記男女キャラクタがホテルに入るか否かについての物語が展開されてリーチ演出が表現され、男女キャラクタがスムーズにホテルに入っていくような表示が行われれば、図 3 (k) に示すように、3 つの表示領域 5 0 L, 5 0 C, 5 0 R での停止図柄が揃い「大当たり」となる。すなわち、図 3 (h) に示すように、男女キャラクタがスムーズにホテルに入ることができなければ、「ハズレ」となる。

【0 0 3 5】

以上のように、本実施例での演出表示は、二人の男女のカップルが出現して、物語を展開していくものであるが、この演出表示として登場する男性キャラクタ及び女性キャラクタはそれぞれ複数種類あり、それらの組合せ（カップルの種類

）によってリーチ発展率や大当り信頼度を異ならせている。

【0036】

図4は、その演出表示として登場する男女キャラクタとその組合せ毎のリーチ発展率、大当り信頼度及び出現率を示す。

【0037】

この図4において、男女キャラクタの組合せが黒いハートで示される場合は、当該男女キャラクタの組合せを「ベストカップル」といい、リーチ発展率は100%、すなわち100%の確率でリーチに発展し、大当り信頼度は15.182%で他のカップルに比べて大当りに発展する確率が高くなっている。ここで、上述の図2～図3の表示例で登場したカップルは、図4における男性キャラクタ「斎藤」と女性キャラクタ「本上」の組合せで、ベストカップルである。

【0038】

また、男女キャラクタの組合せが白いハートで示される場合は、当該男女キャラクタの組合せを「ノーマルカップル」といい、リーチ発展率は18.575%、大当り信頼度は0.391%で、上記ベストカップルに比べてリーチ発展率、大当り信頼度共に低くなっている。

【0039】

また、男女キャラクタの組合せが壊れたハートで示される場合は、当該男女キャラクタの組合せを「ワーストカップル」といい、リーチ発展率は2.002%、すなわち、リーチに発展することはほとんどなく、大当り信頼度も0.020%と極めて低い。ここで、図4から分かるように、女性キャラクタの「宝田」及び「大原」は、ベストカップル及びノーマルカップルとなることは無い。

【0040】

また、図5(m)に示すように、男女のキャラクタが登場するその背景を電車の図柄57が通過する場合や、図5(n)に示すように、犬の図柄58が出現する場合がある。これも、リーチ発展率及び大当り信頼度を示す予兆演出図柄で、本実施例では、この電車の図柄57の通過や犬の図柄58の出現は極めて出現率が低く、これらが表示されれば大当り信頼度は100%である。

【0041】

再び図 1 において、液晶表示装置 3 の下方には、遊技球が入ると液晶表示装置 3 の特別図柄の変動表示を開始させる始動入賞口 4 が設けられている。この始動入賞口 4 は、遊技者にとって不利な第 1 状態と遊技者にとって有利な第 2 状態とに変換可能な可変入賞装置からなり、これに遊技球が入賞すると所定個数（例えば 5 個）の賞球を払い出されるように定められている。

【0042】

なお、始動入賞口 4 は、遊技者にとって不利な第 1 状態であっても、遊技球が 1 個程度入賞可能な入賞空間を保持しているので、遊技球の入賞は発生し得る。

【0043】

液晶表示装置 3 の上方には、7 セグメントの LED 表示装置 2 が設けられ、この LED 表示装置 2 は、遊技盤面 10 上の通過球ゲート 6 a, 6 b を遊技球が通過することにより、変動表示を開始する。この LED 表示装置 2 の変動表示が予め定められた特定態様（例えば、“7”）で停止すると、始動入賞口 4 が遊技者にとって有利な第 2 状態に変換される。

【0044】

LED 表示装置 2 の周辺には、LED 作動記憶ランプ 16 が 4 個設けられている。この LED 作動記憶ランプ 16 は、通過球ゲート 6 a, 6 b を遊技球が通過する度に 4 回を限度としてして記憶させ、その時点での LED 表示装置 2 の変動可能な回数を当該 LED 作動記憶ランプ 16 を点灯させることで遊技者に知らせるものである。5 回目以降の通過はカウントされず、無効となる。

【0045】

また、液晶表示装置 3 の上方の左右両側には、始動入賞記憶ランプ 15 が 4 個設けられている。これは、液晶表示装置 3 で特別図柄の変動表示が行われている最中に始動入賞口 4 に入賞した回数を 4 回を上限として記憶し、その時点での液晶表示装置 3 の変動表示可能な回数を、当該始動入賞記憶ランプ 15 を点灯させることで遊技者に知らせるものである。従って、このランプ 15 が 4 個全て点灯している状態での始動入賞口 4 への入賞は、変動表示開始条件としては無効になる。

【0046】

始動入賞口 4 の下方には、遊技者にとって不利な閉状態と遊技者にとって有利な開状態とに変換可能な大入賞口（いわゆるアタッカ） 5 が設けられている。大入賞口 5 は、液晶表示装置 3 での特別図柄の変動表示が停止して「大当り」となる特定の特別図柄の組合せを表示したときに、所定時間遊技者にとって有利な開状態に変換される扉開閉式の変動入賞装置からなり、これに遊技球が入賞すると所定個数（例えば 1 5 個）の賞球が払い出されるように定められている。前述の特別遊技状態とは、この大入賞口 5 が開状態となった遊技状態が、ここへの 1 0 球入賞或いは 3 0 秒経過まで連続する大当り遊技を、1 6 回（ラウンド）行える遊技状態である。ただし、1 ラウンド目の大当り遊技が終了した後、次のラウンドを行うためには、一般的に「V 入賞」といわれる所定の条件を満たす必要がある。

【0 0 4 7】

ここで、上記大入賞口 5 は複数の入賞口で構成され、上記 V 入賞は、その複数の入賞口のうちの特定の入賞口に遊技球が入賞した場合で、この特定の入賞口は、通常、大入賞口 5 の中央に設けられる。

【0 0 4 8】

更に、遊技盤面 1 0 上には、風車 1 2 a, 1 2 b、入賞球がある毎に 5 個の賞球を遊技者に払い出す一般入賞口 1 3 a, 1 3 b, 1 3 c, 1 3 d, 1 3 e, 1 3 f、盤面サイドランプ 1 4 a, 1 4 b 等が設けられている。

【0 0 4 9】

図 6 は、本発明のパチンコ遊技機における電気回路部のブロック図である。

【0 0 5 0】

この図 6 に示すように、本発明のパチンコ遊技機における電気回路部は、主基板 3 0、中継基板 3 4、図柄制御基板 3 1、音声制御基板 3 2、及び賞球制御基板 3 3 で構成される。

【0 0 5 1】

主基板 3 0 は、マイクロコンピュータ（以下、「マイコン」という）を中心に構成され、該マイコンは、中央処理装置（CPU）と、読み出し専用の記憶手段としての ROM と、読み書き可能な記憶手段としての RAM とを有している。

【 0 0 5 2 】

上記主基板 3 0 に接続された中継基板 3 4 には、遊技球の検知手段として、前述の通過球ゲート 6 a, 6 b を通過する遊技球を検出する通過球センサ 2 0、前述の始動入賞口 4 に入賞した遊技球を検出する始動入賞球センサ 2 2、前述の大入賞装置 5 に入賞した遊技球を検出する大入賞球センサ 2 5、一般入賞口 1 3 a, 1 3 b, 1 3 c, 1 3 d, 1 3 e, 1 3 f に入賞した遊技球を検出する入賞球センサ 2 1、図示しない球発射装置から発射された遊技球を検出する発射球センサ 2 3、及び発射されたが遊技盤面上に到達しないで戻ってきた遊技球を検出する戻り球センサ 2 4 が接続され、アクチュエータとして、LED 表示装置 2、盤面サイドランプ 1 4 a, 1 4 b 等が接続されるランプ表示装置 4 1、始動入賞口 4、及び大入賞装置 5 が接続されている。

【 0 0 5 3 】

上記各センサが遊技球を検知すれば、その検知信号が上記主基板 3 0 内の CPU に入力され、その入力信号に応じて上記の各種アクチュエータがそれぞれ駆動制御され、また、図柄制御基板 3 1、音声制御基板 3 2、及び賞球制御基板 3 3 に対しても制御命令が送信される。

【 0 0 5 4 】

遊技中、通過球センサ 2 0 が、通過球ゲート 6 a, 6 b を通過する遊技球を検知し、検知信号を出力すると、上記主基板 3 0 内のマイコンは、この検知信号に応じて入賞判定を行い、その判定結果に基づいて LED 表示装置 2 の表示を制御する。

【 0 0 5 5 】

始動入賞球センサ 2 2 が、始動入賞口 4 に入賞した遊技球を検知し、検知信号を出力すると、上記主基板 3 0 内のマイコンは、この検知信号に基づいて液晶表示装置 3 での遊技に関する各種設定を行うべく、図柄制御基板 3 1 に制御命令を送信し、当該図柄制御基板 3 1 での判定結果に応じて液晶表示装置 3 を制御する。ここで、図柄制御基板 3 1 は上記主基板とは別に CPU、ROM 及び RAM を備えており、液晶表示装置 3 での遊技に関する制御処理プログラムや遊技に必要な画像データをこの図柄制御基板 3 1 内の ROM 内に格納する。

【 0 0 5 6 】

更に、始動入賞球センサ 2 2 が上記のように遊技球を検知したことに基づき、主基板 3 0 内のマイコンは、大当たりか否かの判定を行う。そして、大当たりと判定されれば、大入賞装置 5 の扉を開いて遊技球が入賞しやすい上記開状態に変換する。

【 0 0 5 7 】

また、音声制御基板 3 2 は、各種音声データを備え、遊技状況に応じて主基板 3 0 から送信される制御命令に応じて、スピーカ 4 0 に音声を出力する。

【 0 0 5 8 】

賞球制御基板 3 3 は、各種入賞に応じて主基板 3 0 から送信される制御命令に応じて、賞球装置 4 3 を駆動させ、パチンコ球を払い出す。

【 0 0 5 9 】

このようなパチンコ遊技機を基にして、本発明にかかるパチンコ遊技機では、上記液晶表示装置 3 において、特別図柄の変動表示が行われていないときに、様々なデモンストレーション表示（以下、「デモ表示」という）を行うものとする。そして、このデモ表示は、単に液晶表示装置 3 で行われる遊技全体の流れを示す表示だけではなく、遊技に関する重要な情報を含む表示である。

【 0 0 6 0 】

このデモ表示では、変動表示中に出現する各種演出表示とリーチ発展率及び大当たり信頼度との関係を示唆するような表示を行う。具体的には、上記男性キャラクタ及び女性キャラクタで構成される予兆演出図柄と、それら各図柄がリーチ発展率及び大当たり信頼度に深い関係のあることを示唆するような表示である。

【 0 0 6 1 】

上述の通り、ベストカップルを示す男性キャラクタ及び女性キャラクタの組合せで表示される予兆演出図柄は、リーチ発展率及び大当たり信頼度が非常に高いことを示すものである。ここで、当該ベストカップルを示す予兆演出図柄をこのデモ表示中にランダムに表示することで、リーチ発展率及び大当たり信頼度の高い予兆演出図柄が何であることを暗に表示する。すなわち、遊技に関する重要な情報を遊技者に暗に報知するものである。

【0062】

従って、遊技者は、デモ表示を繰り返し見ることにより、ここで登場する男女キャラクターのカップルが印象付けられ、その後遊技を重ねることにより、これら印象付けられたカップルがリーチ発展率及び大当り信頼度の高いベストカップルであることを見抜くことができ、変動表示中にベストカップルの出現を期待するという面白みが付加される。すなわち、直接的に上記ベストカップルを報知せず、暗に報知することで、遊技者にとって有利な情報を発見するという面白みが増し、遊技の興趣を高められる。

【0063】

前述の図4において示した、ベストカップルを示す男女キャラクターの組合せを図7に示す。ベストカップル(I)は、男性キャラクター「斉藤」と女性キャラクター「本上」の組合せ、ベストカップル(II)は、男性キャラクター「秋葉」と女性キャラクター「太田」の組合せ、ベストカップル(III)は、男性キャラクター「今田」と女性キャラクター「岸本」の組合せ、ベストカップル(IV)は、男性キャラクター「鈴木」と女性キャラクター「間宮」の組合せ、ベストカップル(V)は、男性キャラクター「諸星」と女性キャラクター「渡辺」の組合せ、ベストカップル(VI)は、男性キャラクター「綾小路」と女性キャラクター「江戸川」の組合せ、ベストカップル(VII)は、男性キャラクター「加山」と女性キャラクター「八千草」の組合せである。これらのベストカップルがデモ表示中にランダムに登場する。

【0064】

図8①～④は、上記のベストカップルが登場するデモ表示中の具体的態様を示す。ここでは、駅前広場を想定した場面設定が表示画面3aに表示され、その駅前広場を上記ベストカップルが左右に行き交う様子が表示される。この図8①～④の表示のように、ベストカップルの意味を知らない遊技者にとっては、見過ごしがちな表示内容であるが、遊技を進めていき、男女キャラクターの意味内容についての理解を深めるに従い、このデモ表示は遊技者にとって非常に興味深い内容のものとなる。

【0065】

なお、前述の図4において示した、ベストカップルとなる相手がない女性キ

キャラクタの「宝田」及び「大原」については、このデモ表示中は、ベストカップルが駅前広場を行き交う中、一人で通り過ぎるものとする。これは、女性キャラクタの「宝田」及び「大原」が、遊技者が望まない大当たり信頼度の非常に低いものであることを暗に報知するものである。

【0066】

また、デモ表示が遊技に関する重要な情報を暗に報知していることを見抜いた遊技者については、もっと有益な情報がないかどうかをさらに探すという面白みも増す。例えば、図9⑤では、デモ表示中に電車の図柄57が背景を通過する場合を示し、図9⑥では、デモ表示中に犬の図柄58が出現する場合を示す。これら電車の図柄57や犬の図柄58は、上述の通り、大当たり信頼度が100%のものであり、遊技者がこれを発見するという新たな遊技性が加わる。

【0067】

また、初心者にとっては、デモ表示が遊技に関する重要な情報を暗に報知していることを早期に見抜くことができれば、遊技経験をそれほど多く積まなくても、演出表示についての理解を深めた上で遊技に臨むことができるようになる。

【0068】

また、この液晶表示装置3における上記のようなデモ表示は、液晶表示装置3において図柄変動による遊技が行われていないときに所定の時間間隔で表示したり、遊技者の要求に応じて表示するようにしてもよい。また、液晶表示装置3での図柄変動が所定時間継続して行われていないときにデモンストレーション表示を開始して、液晶表示装置3での図柄変動が開始されると終了するようにしてもよい。

【0069】

なお、表示手段としては、液晶表示装置のほか、多数のLEDを配列して構成した表示器やCRT、プラズマディスプレイ、エレクトロルミネッセンス等の電氣的表示器も使用できる。

【0070】

以上の例は、パチンコ遊技機における場合であるが、本発明は、他の遊技機、例えば、電氣的表示装置や他の映像装置を備えた遊技機に適用できる。また、上

述のパチンコ遊技機での動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の実施例のパチンコ遊技機の遊技盤面を示す正面図。

【図 2】

表示画面における表示の流れを示す図。

【図 3】

表示画面における表示の流れで図 2 の続きを示す図。

【図 4】

男女キャラクターの組合せ毎のリーチ発展率、大当り信頼度及び出現率を示す表

【図 5】

大当り信頼度 100% の予兆演出図柄を示す図。

【図 6】

パチンコ遊技機の電気回路部の構成を示すブロック図

【図 7】

ベストカップルを示す図。

【図 8】

デモ表示の例を示す図。

【図 9】

デモ表示の別の例を示す図。

【符号の説明】

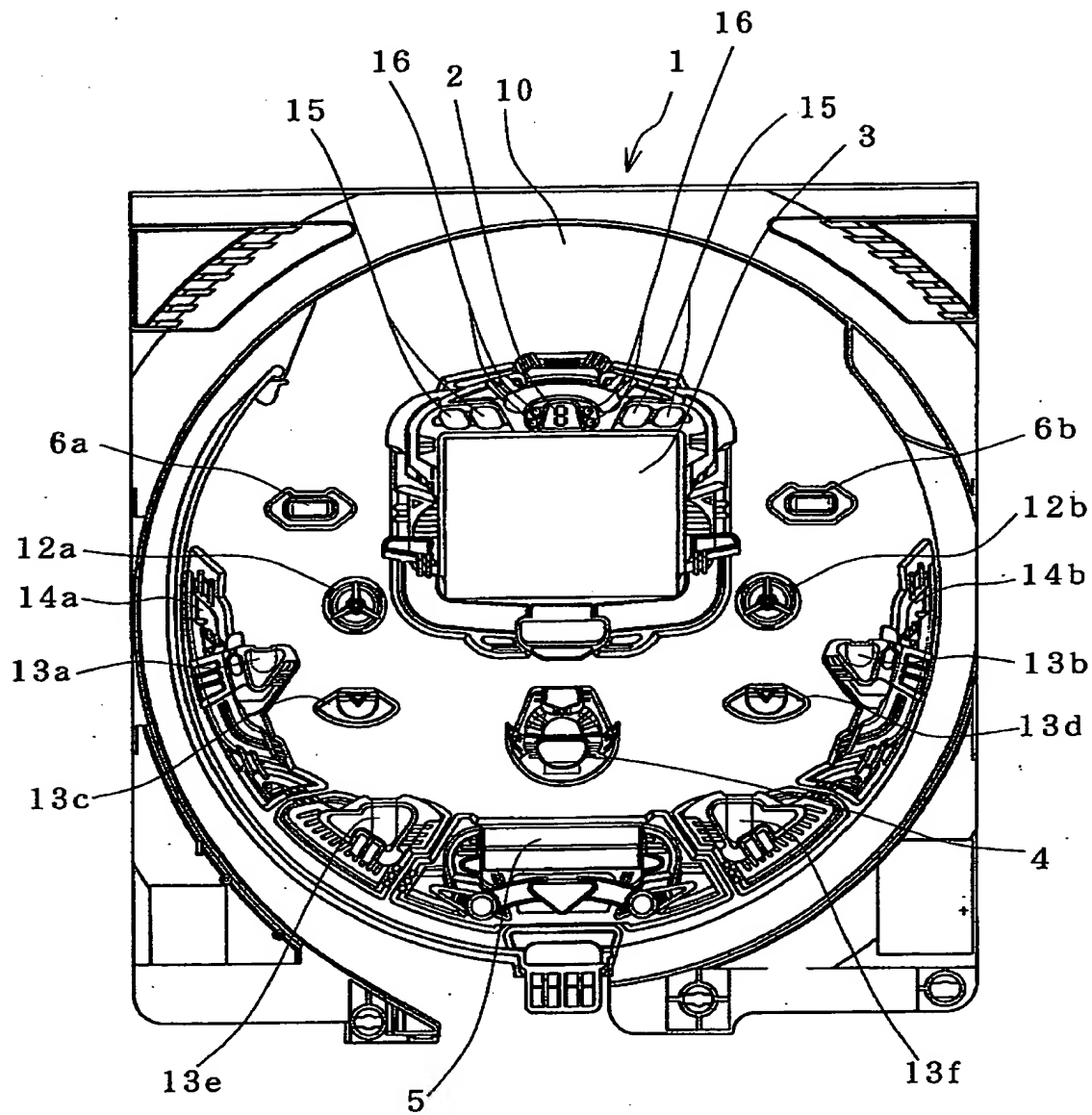
1 …パチンコ遊技機、2 …LED 表示装置、3 …液晶表示装置、3 a …表示画面、4 …始動入賞口、5 …大入賞口、6 a, 6 b …LED 作動用ゲート、9 …可変入賞球装置、10 …遊技盤面、12 a, 12 b …風車、13 a, 13 b, 13 c, 13 d, 13 e, 13 f, 13 g …一般入賞口、14 a, 14 b …盤面サイドランプ、15 …図柄変動記憶ランプ、16 …LED 作動記憶ランプ。

【書類名】

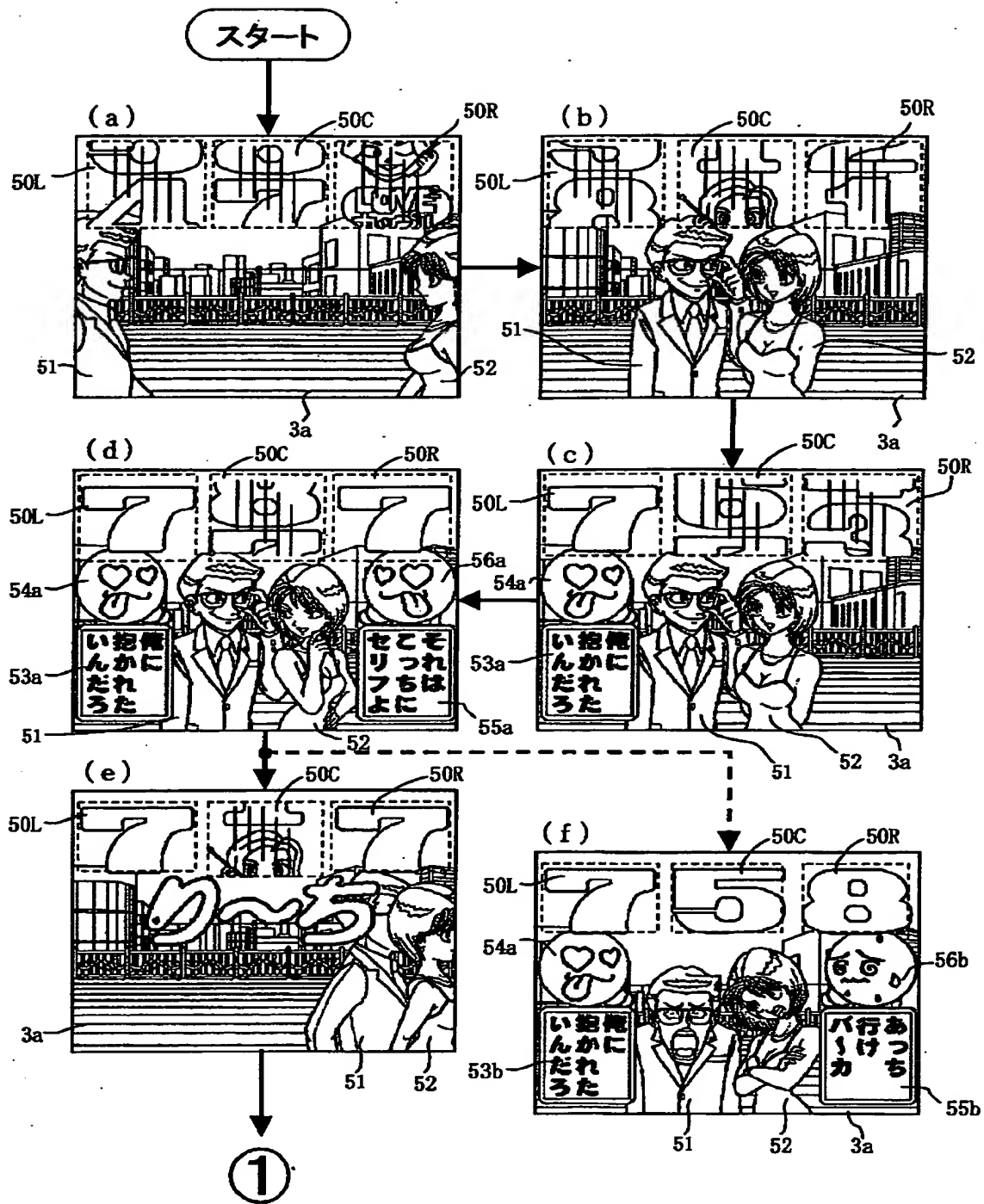
図面

【図 1】

FIG. 1

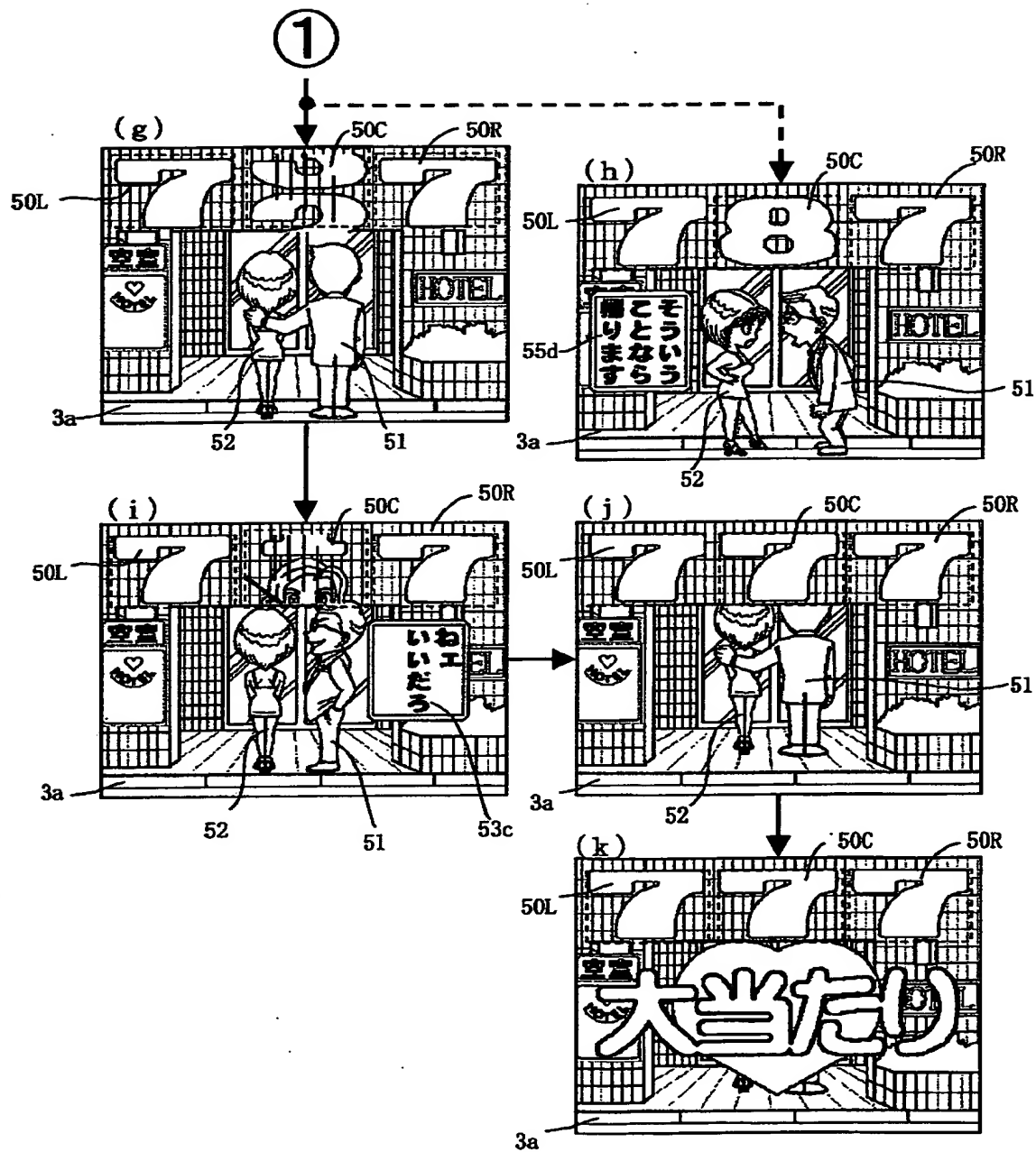


【図 2】



【図 3】

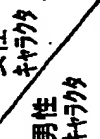
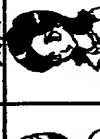
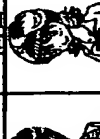











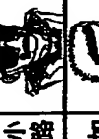

F I G . 3






【図 4】

FIG. 4

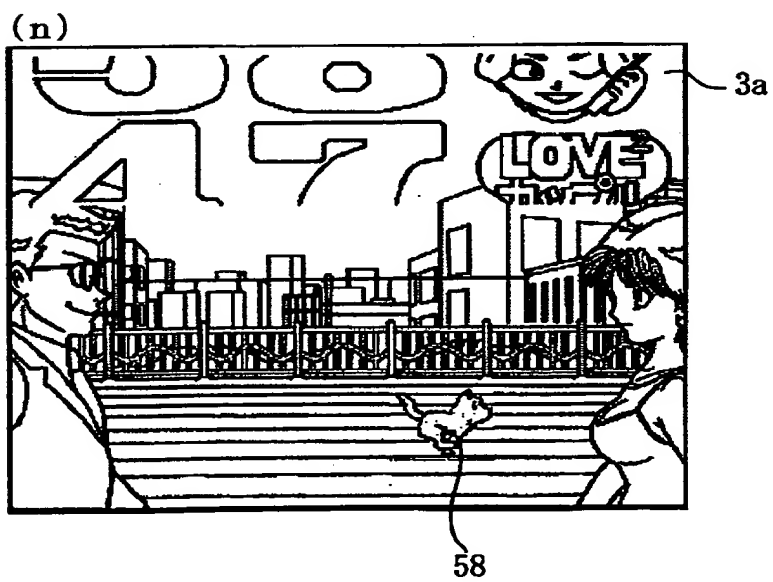
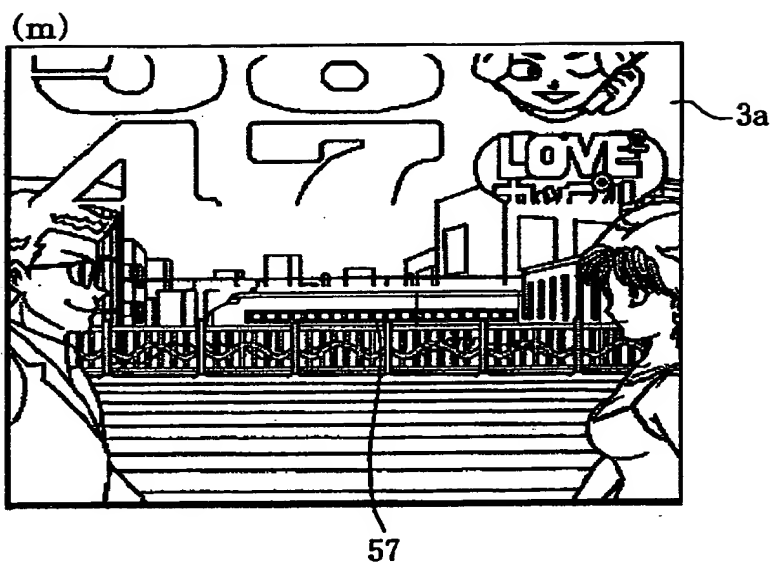
男性キャラクターと女性キャラクターの組合せ(カップル)による予想

男性 キャラクター	女性 キャラクター	本上	太田	岸本	間寛	渡辺	江戸川	八千草	宝田	大原
										
高橋		♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡
秋葉		♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡
今田		♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡
鈴木		♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡
諸星		♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡
綾小路		♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡
加山		♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡

ベストカップル		ノーマルカップル		ワーストカップル	
	リーチ発展率: 100%		リーチ発展率: 18.576%		リーチ発展率: 2.002%
	大当り信頼度: 15.182%		大当り信頼度: 0.391%		大当り信頼度: 0.020%
	出現率: 0.718%		出現率: 45.830%		出現率: 53.651%

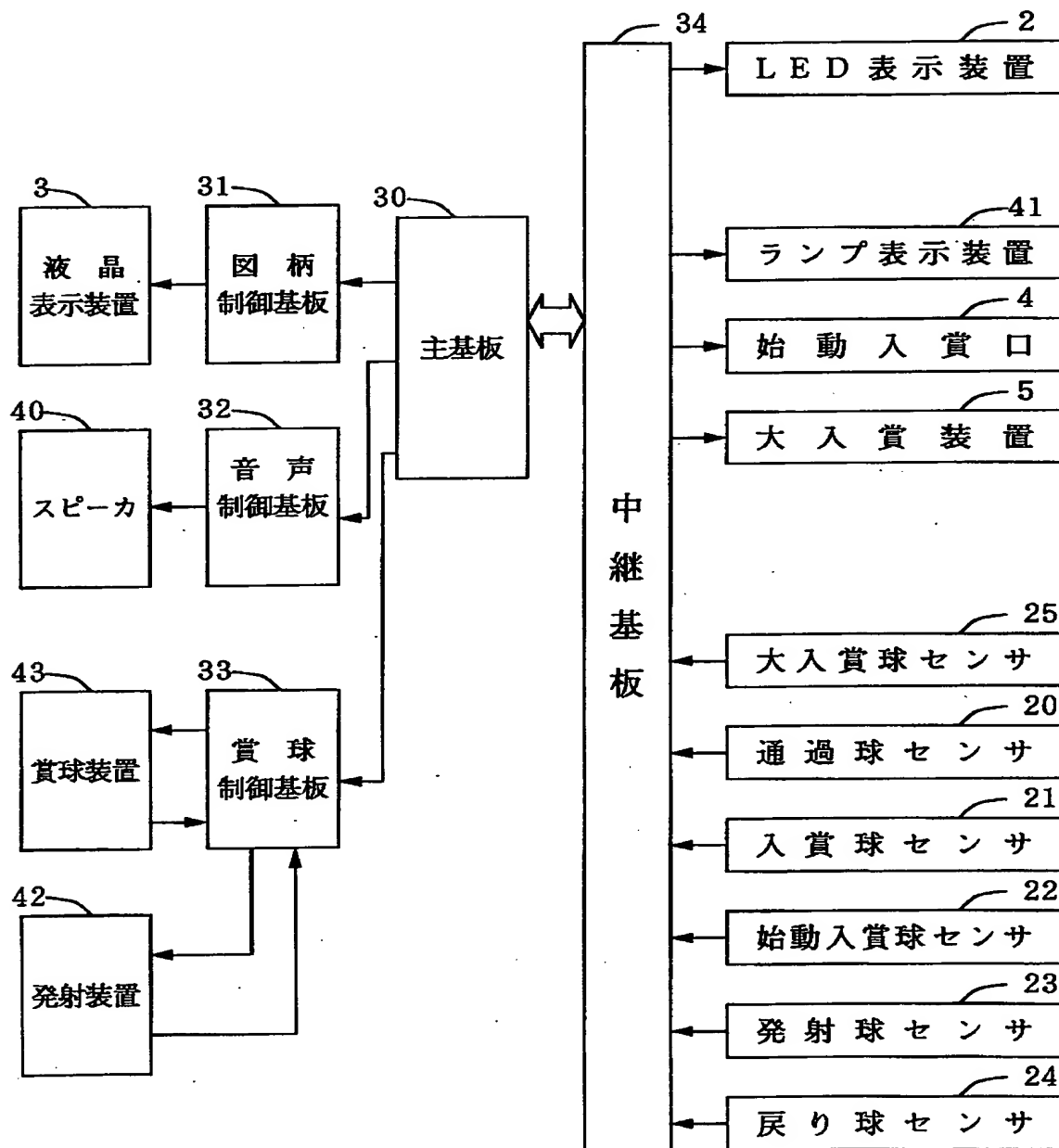
【図 5】

FIG. 5



【図 6】

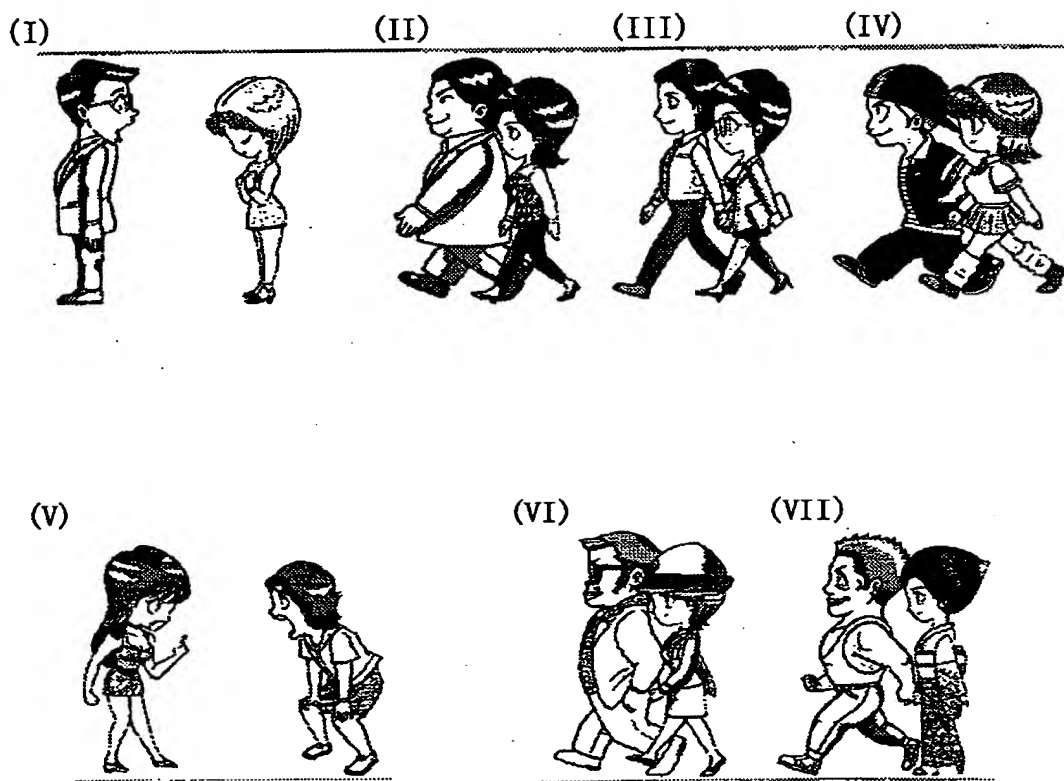
FIG. 6



【図 7】

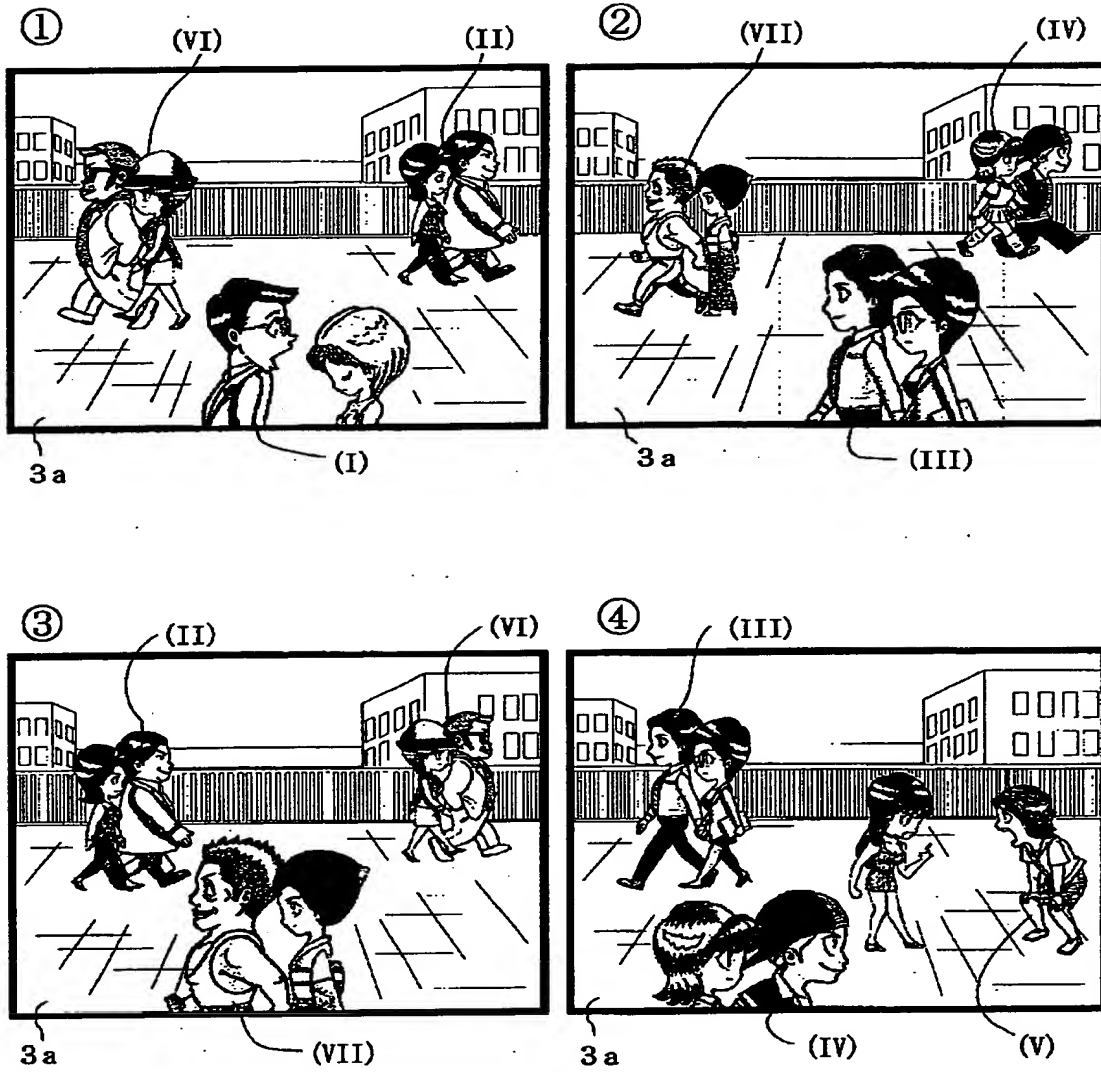
FIG. 7

ベストカップル



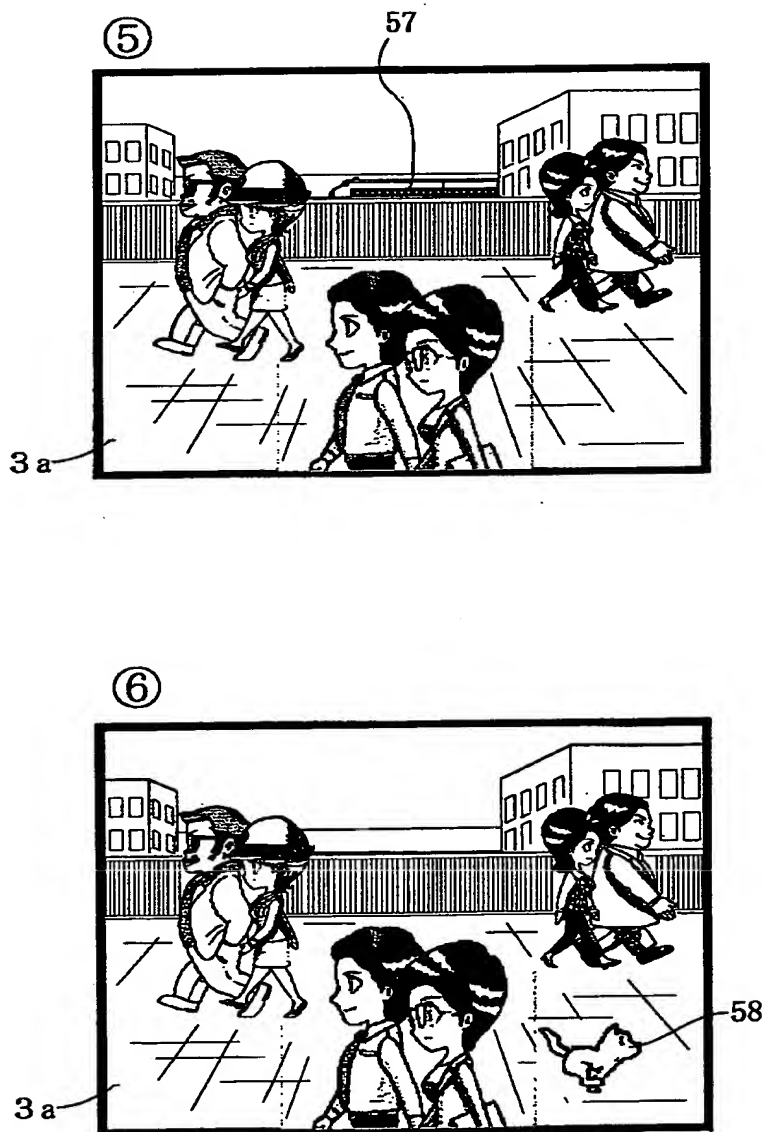
【図 8】

FIG. 8



【図 9】

FIG. 9



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技者にとって有益な情報を示す特定の演出表示を発見するという楽しみを損なうことなく、演出内容を把握できるようにした遊技機を提供する。

【解決手段】 変動表示が停止したときに所定の停止態様となれば特別遊技状態への移行を示す特別図柄と、特別遊技状態に移行する確率を示す演出図柄とを含む遊技に関連する図柄を表示する表示手段 3 a を備える。表示手段 3 a は、演出図柄と特別遊技状態に移行する確率との関係についての示唆表示を行う。

【選択図】 図 8

認定・付加情報

特許出願の番号	平成11年 特許願 第244280号
受付番号	59900840604
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成11年 9月 3日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成11年 8月31日
-------	-------------

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [598098526]

1. 変更新月日 1998年 7月23日
[変更理由] 新規登録
住 所 東京都江東区有明3丁目1番地25
氏 名 アルゼ株式会社

This Page Blank (uspto)
